

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI  
*POWTOON* TERHADAP KREATIVITAS SISWA PADA  
MATAPELAJARAN PRAKAYA DAN KEWIRAUSAHAAN  
KELAS X DI SMA NEGERI 1 KARANGDOWO**



Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada Jurusan  
Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Oleh :

**FEBY HERA FITRIYANINGRUM**

**A210140089**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2018**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI  
POWTOON TERHADAP KREATIVITAS SISWA PADA  
MATAPELAJARAN PRAKAYA DAN KEWIRAUSAHAAN  
KELAS X DI SMA NEGERI 1 KARANGDOWO**

**PUBLIKASI ILMIAH**

Oleh:

**FEBY HERA FITRIYANINGRUM**

**A210140089**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Surakarta, 16 Oktober 2018



**Drs. Dioko Suwandi, SE, M.Pd**

**NIDN: 06 0608 5801**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI  
POWTOON TERHADAP KREATIVITAS SISWA PADA  
MATAPELAJARAN PRAKAYA DAN KEWIRAUSAHAAN  
KELAS X DI SMA NEGERI 1 KARANGDOWO**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

**FEBY HERA FITRIYANINGRUM**

**A210140089**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Pada hari Senin, 22 Oktober 2018

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

- 1 Drs. Djoko Suwandi, SE, M.Pd  
(Ketua Dewan Penguji)
- 2 Drs. Budi Sutrisno, M.Pd  
(Anggota Dewan Penguji I)
- 3 Drs. Muhammad Yahya, M.Si  
(Anggota Dewan Penguji II)

(.....)

(.....)

(.....)

Dekan,



**(Prof. Harun Joko Prayitno, M. Hum)**

NIP. 196504219930310

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Naskah Publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 16 Oktober 2018

Yang membuat pernyataan



Feby Hera Fitriyaningrum

A210140089

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI  
POWTOON TERHADAP KREATIVITAS SISWA PADA MATAPELAJARAN  
PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN KELAS X DI SMA NEGERI 1  
KARANGDOWO**

**Abstrak**

Penelitian pengembangan ini dilakukan bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis aplikasi Powtoon yang dilakukan di SMA Negeri 1 Karangdowo. Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon* yang telah dikembangkan dan mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Powtoon terhadap kreativitas siswa pada matapelajaran prakarya dan kewirausahaan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development). Model pengembangan yang menjadi acuan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran ini yaitu ADDIE model (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Jenis data dalam uji coba pengembangan produk media pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon* ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis kuantitatif deskriptif untuk memperoleh data dari ahli media, ahli materi dan siswa. Media pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon* berhasil dan layak dikembangkan pada matapelajaran prakarya dan kewirausahaan pada KD. 3.5 Memahami pemasaran produk pengolahan makanan awetan dari bahan nabati secara langsung. Hasil penilaian ahli media diperoleh rata-rata sebesar 4,36 termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil penilaian ahli materi diperoleh rata-rata sebesar 3,88 termasuk dalam kategori baik. Hasil penilaian uji coba produk diperoleh rata-rata 3,57 termasuk dalam kategori baik. Hasil penilaian uji eksperimen diperoleh rata-rata 3,97 termasuk dalam kategori baik. Sehingga berdasarkan hasil penilaian tersebut maka media pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon* layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil uji kreativitas siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon*. Diperoleh data  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak yaitu  $-12.108 > -2.030$  jadi  $H_0$  ditolak dan pada nilai probabilitas disimpulkan  $Sig < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak yaitu  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak yang berarti “ Ada perbedaan kreativitas siswa antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon* pada kelas X MIPA 4 SMA Negeri 1 Karangdowo”.

**Kata Kunci :** media pembelajaran powtoon, kreativitas, ADDIE, prakarya dan kewirausahaan

## Abstract

This development research is carried out aimed at producing a learning media product that can be used to support learning activities. The product produced in the form of Powtoon application-based learning media conducted at SMA Negeri 1 Karangdowo. The purpose of this development research is to determine the feasibility of Powtoon application-based learning media that have been developed and to know the effect of using Powtoon application-based learning media on students' creativity in craft and entrepreneurship subjects. This research is a type of Research and Development . The development model is a reference for researchers in developing this learning media, namely ADDIE model ( Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation ). This type of data in the pilot development of Powtoon application-based learning media products is qualitative and quantitative. Data analysis techniques used in this study are descriptive quantitative analysis techniques to obtain data from media experts, material experts and students. Powtoon application-based learning media issuccessful and feasible to be developed in craft subjects and entrepreneurship in KD. 3.5 Understanding the marketing of processed food processing products from vegetable ingredients directly. The results of the assessment of media experts obtained an average of 4.36 included in the excellent category. The results of the assessment of material experts obtained an average of 3.88 included in the good category. The results of the evaluation of the product trial obtained an average of 3.57 included in the good category. The results of the experimental test assessment obtained an average of 3.97 included in the good category. So that based on the results of the assessment, the Powtoon application-based learning media is suitable for use in learning activities. The test results of students' creativity on the use of Powtoon application-based learning media. Obtained of data  $t > t_{table}$  then  $H_0$  is rejected,  $-12.108 > -2030$  so  $H_0$  rejected and concluded Sig probability value  $< 0.05$  then  $H_0$  is rejected, namely  $0.000 < 0.05$  then  $H_0$  is rejected, which means "There is a students creative differences between before and after the use of Powtoon application based learning media in class X MIPA 4 Karangdowo 1 State High School ".

**Keywords:** powtoon learning media , creativity, ADDIE, craft and entrepreneurship

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu unsur penting dalam pembangunan dan pengembangan bangsa Indonesia. Hal demikian tentunya tidak terlepas dari peran pemerintah dalam merancang pelaksanaan pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek) berdampak pada semua lini kehidupan. Selain

perkembangan yang pesat, perubahan juga terjadi dengan cepat. Karenanya diperlukan kemampuan untuk memperoleh, mengelola dan memanfaatkan iptek tersebut secara proporsional.

Perkembangan teknologi yang pesat mendasari perkembangan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, Menurut Hamalik (1986) dalam Arsyad (2007 : 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Menurut Utami Munandar (1992:47) Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Kreativitas diartikan sebagai daya cipta, sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru.

Hasil observasi menunjukkan bahwa, saat guru menyampaikan informasi, sebagian siswa bercanda sendiri dengan temannya, diduga hal ini terjadi antara lain disebabkan oleh karena pembelajaran yang dilakukan oleh guru berpusat pada guru, dan pembelajaran yang monoton, sehingga siswa menjadi jenuh untuk mendengarkan penjelasan guru saja, siswa menjadi mengantuk, tidak bersemangat dan tidak dengan cepat mau mengerjakan tugas dari guru. Potensi yang besar di teknologi multimedia dalam merubah cara seseorang untuk memperoleh informasi sangat menjanjikan dan efektif. Disamping itu juga, multimedia juga memberi peluang bagi pendidik, untuk mengembangkan teknik pembelajaran yang diberikan agar dapat diterima semaksimal mungkin.

Penelitian yang dilakukan oleh Saymanlier, dkk (2010) yang berjudul “*Creativity, Play, and Design*” dapat disimpulkan bahwa penggunaan audiovisual dalam penelitian yang berhubungan dengan kreativitas dalam teknologi pendidikan dapat digunakan oleh guru untuk menawarkan metode pembelajaran yang baik bagi siswa. Media audiovisual sebagai sarana untuk mengungkap

kreativitas siswa dengan berbagai cara. Siswa dapat berpartisipasi dalam pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas mereka.

Penelitian yang dilakukan oleh Kamaruzaman, dkk (2012) dengan judul “*Role of Video Application as an Instructional Strategy for Students Learning Development*” dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berupa video merupakan media penting dalam praktik pembelajaran. Media video pembelajaran dapat memikat siswa untuk memberikan proses pembelajaran bagi siswa dengan teknologi video interaktif siswa dapat mengeksplorasi ide yang mereka miliki.

Berdasarkan kajian teori dapat dirumuskan hipotesis :

$H_0$  = Tidak ada perbedaan kreativitas siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Powtoon pada kelas X MIPA 4 SMA Negeri 1 Karangdowo.

$H_1$  = Ada perbedaan kreativitas siswa antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Powtoon pada kelas X MIPA 4 SMA Negeri 1 Karangdowo.

Penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis aplikasi Powtoon serta mengetahui media pembelajaran yang dikembangkan layak atau sesuai digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dan mengetahui kreativitas siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan.

## 2. METODE

Dalam penelitian ini penulis menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D), menurut Sugiyono (2009:407) metode penelitian *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang menjadi acuan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran ini yaitu ADDIE model (*Analysis, Design, Development,*



*Implementation, and Evaluation*). ADDIE muncul pada tahun 1990-an dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda.

Jenis data pengembangan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran dan komentar penilaian media pembelajaran dari siswa, ahli media dan ahli materi. Sedangkan untuk data kuantitatif berasal dari angket kuisioner yang ditujukan kepada siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis kuantitatif deskriptif untuk memperoleh data dari ahli media, ahli materi dan siswa.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran yang baik tentu akan berdampak positif terhadap siswa karena informasi atau ilmu yang disampaikan oleh guru pada saat kegiatan pembelajaran dapat diterima dengan jelas oleh siswa. Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa terhadap pembelajaran. Setelah dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Powtoon, maka dilakukan uji validasi oleh ahli media dan ahli materi sebelum digunakan pada subyek uji coba.

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan terhadap media pembelajaran prakarya dan kewirausahaan kelas X di SMA Negeri 1 Karangdowo. Tahapan yang dilakukan oleh peneliti diantaranya adalah : (1) Analisis kebutuhan dan masalah (*Analyze*), (2) Desain Produk (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), dan (5) Evaluasi (*Evaluation*).

Menentukan kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon* pada matapelajaran prakarya dan kewirausahaan telah melalui beberapa tahapan sehingga media yang dikembangkan dapat dikatakan layak untuk digunakan. Penilaian media dilakukan oleh ahli materi, ahli media, tanggapan subyek uji coba pada uji coba produk dan uji eksperimen serta uji t-test.

Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Powtoon dilakukan pada dua subyek uji coba pada uji coba produk dan uji eksperimen. Uji coba produk dilakukan dengan subyek 10 siswa dari kelas X MIPA 5, sedangkan uji eksperimen dilakukan dengan subyek 36 siswa dari kelas X MIPA 4. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi pada saat kegiatan pembelajaran dan dapat digunakan siswa untuk media pembelajaran mandiri. Hasil uji kelayakan media dapat dilihat pada hasil rekapitulasi dibawah :

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Penilaian Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Desain Media	44	4,4	Sangat Baik
2	Keefektifan Media	52	4,33	Sangat Baik
Total		96	4,36	
Kategori Kelayakan		<b>SANGAT BAIK</b>		

Hasil penilaian kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi Powtoon oleh ahli media berdasarkan pada aspek : (1) aspek desain media sebesar 4,4, (2) aspek keefektifan media sebesar 4,33. Total rata-rata penilaian sebesar 4,36 masuk dalam kategori “Sangat Baik”.

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Keterkaiatan Standar Kompetensi	16	4,0	Baik

2	Akurasi Materi	24	4,0	Baik
3	Kualitas Materi	22	3,66	Baik
4	Penyajian Media	23	3,83	Baik
Total		85	3,88	
Kategori Kelayakan		<b>BAIK</b>		

Hasil penilaian kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon* oleh ahli materi berdasarkan pada aspek : (1) aspek keterkaitan standar kompetensi sebesar 4,0, (2) aspek akurasi materi sebesar 4,0, (3) aspek kualitas materi sebesar 3,66, dan (4) aspek penyajian media sebesar 3,83. Total rata-rata penilaian sebesar 3,88 termasuk dalam kategori “Baik”.

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Uji Coba Produk

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Desain Media	212	3,53	Baik
2	Efektifitas Media	181	3,62	Baik
Total		393	3,57	
Kategori Kelayakan		<b>BAIK</b>		

Hasil penilaian kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon* pada uji coba produk oleh 10 subyek uji coba berdasarkan pada aspek : (1) aspek desain media sebesar 3,53, (2) aspek efektifitas media sebesar 3,62. Total rata-rata penilaian sebesar 3,57 termasuk dalam kategori “Baik”.

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Uji Eksperimen

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Desain Media	850	3,93	Baik
2	Efektifitas	723	4,01	Baik

	Media			
Total		1.573	3,97	
Kategori Kelayakan	<b>BAIK</b>			

Hasil penilaian kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon* pada uji eksperimen oleh 36 subyek uji coba berdasarkan pada aspek : (1) aspek desain media sebesar 3,93, (2) aspek efektifitas media sebesar 4,01. Total rata-rata penilaian sebesar 3,97 termasuk dalam kategori “Baik”.

Deskripsi data uji kreativitas ini berisikan mengenai penjelasan tentang data yang diperoleh dari angket kreativitas siswa sebelum penggunaan media dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon*. Uji T-test bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan kreativitas siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon*.

Tabel 5. Hasil Uji Paired Sample T-test

***Paired Samples Test***

T <sub>tabel</sub>	T <sub>hitung</sub>	Sig	Kesimpulan
-2.030	-12.108	0,000	Ho Ditolak

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak yaitu  $-12.108 > -2.030$  jadi  $H_0$  ditolak dan pada nilai probabilitas disimpulkan  $Sig < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak yaitu  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dan didukung oleh penelitian terdahulu yang relevan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon* pada matapelajaran prakarya dan kewirausahaan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut juga didukung berdasarkan penilaian ahli media materi, ahli media, tanggapan subyek uji coba pada uji coba produk dan uji eksperimen serta uji t-test yang dilakukan.

#### 4. PENUTUP

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat ditarik kesimpulan, hasil pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon* didasari oleh metode penelitian R&D dengan model pengembangan yang digunakan ADDIE. Tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon* oleh peneliti diantaranya adalah : (1) Analisi kebutuhan dan masalah (*Analyze*), (2) Desain Produk (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), dan (5) Evaluasi (*Evaluation*). Media pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon* berhasil dikembangkan pada matapelajaran prakarya dan kewirausahaan

Media pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon* yang telah dikembangkan diuji kelayakannya berdasarkan penilaian ahli dan subyek uji coba. Hasil penilaian ahli media dan ahli materi menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon* layak digunakan. Hasil penilaian pada uji coba produk dan uji eksperimen menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon* layak digunakan.

Hasil uji kreativitas terhadap siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon* terbukti berpengaruh pada kreativitas siswa saat pembelajaran berlangsung.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Ashar. 2007. “ *Media Pembelajaran* “. Yogyakarta: Gava Media.
- S.C Utami Munandar, 1999. “ *Kreativitas & Keberbakatan, Startegi Mewujudkan Potensi Kreatif & Bakat* ”. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- S.C Utami Munandar, 1999. “*Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*”. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. 2013. “*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*”. Bandung: Alfabeta
- M.F.Kamaruzaman, Dkk .2012. “ *Role of Video Application as an Instructional Strategy for Students Learning Development* “. *IEEE Symposium on Humanities Science and Engineering Research, (1351-1354)*

Saymanlier, Dkk.2010. “ *Creativity, Play, and Design* “. *International Journal of Arts and Science ISSN, (1944-1954)*